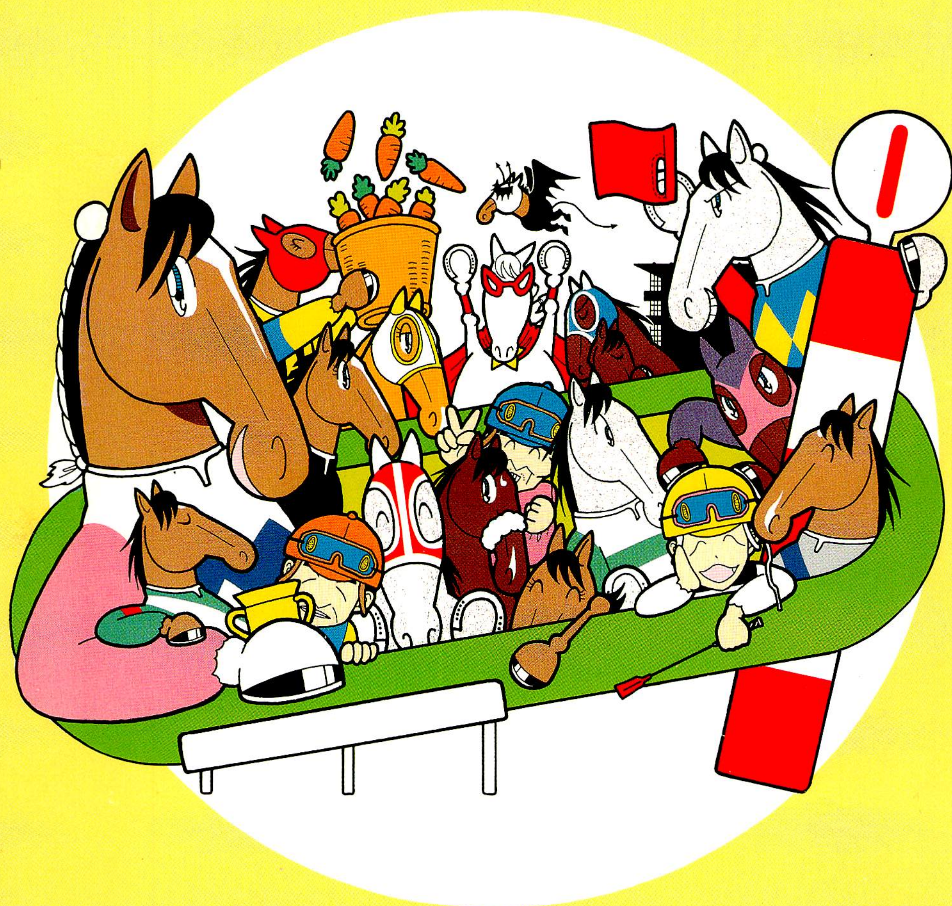
馬なり1ハロン劇場

シアター



OPERATION MANUAL

目次

●はじめに

ようこそ、『馬なり1ハロン劇場』の世界へ…

馬が人間と話せたら…競馬ファンなら一度は見る夢、それを実現するシミュレーションゲームが『馬なり1ハロン劇場』です。

あなたは、馬主としてセリ市で仔馬を購入し、調教を行いレースに出走させます。強い馬を育て、資金を増やし、牧場をつくる。そして、ホースマン最大の夢と言われる『日本ダービー』優勝を目指します。

しかし、馬には様々な個性があり、高い能力を秘めているのに、怠け癖から調教を嫌ったり、能力は低くても根性抜群だったり…常に馬の意見に耳を傾け、体調・性格を把握し、馬の個性に合わせて調教・出走・休養等の決断を下してください。長所を伸ばし、短所を補い、レースに優勝させることは簡単な事ではありません。時には、わがままな馬を叱ることも必要になるでしょう。しかし、全てはその馬の将来につながる筈です。

最後に、この企画に賛同してくれた原作者の『よしだみほ』さん、双葉社、そしてこのソフトを買ってくれたお客様、制作に協力してくれた多数の方々に深く感謝いたします。

エグゼクティブ・プロデューサー　青沼　実

●『馬なり1ハロン劇場』の世界観

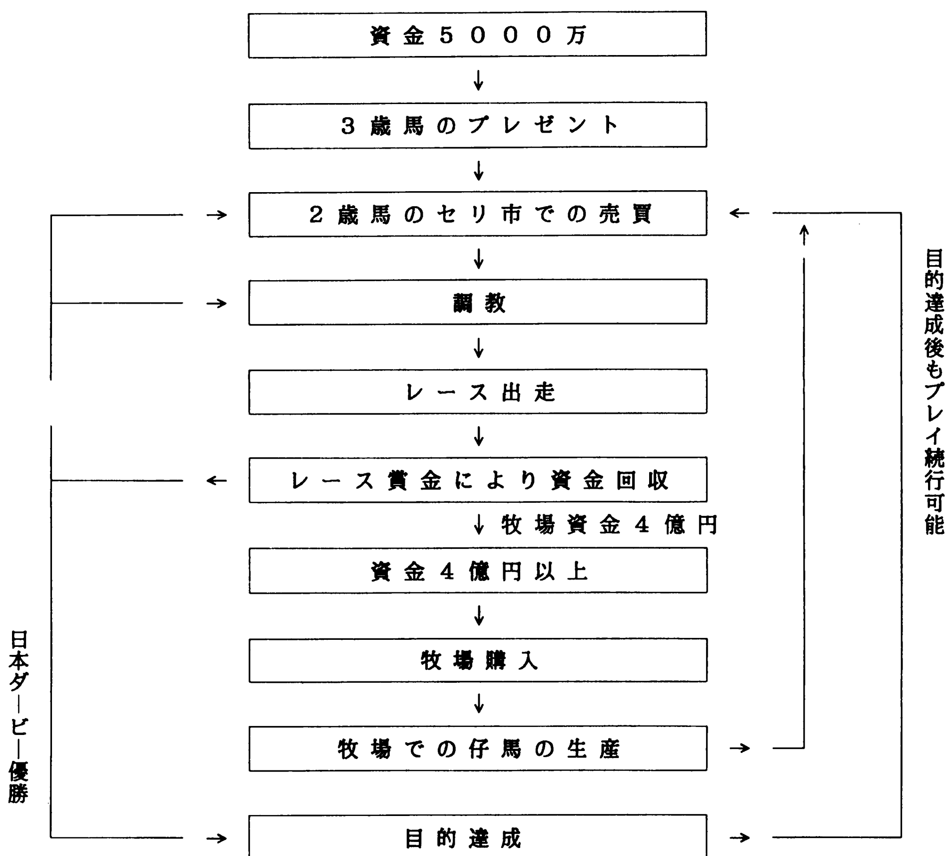
1．ゲームの目的

プレイヤーは馬主となり、所有馬の『日本ダービー』優勝を目的とします。目的を達成した後も、引続きプレイは続行することができます。

2．破産(ゲームオーバー)

毎月、第1週に所持金がマイナスになると、破産しゲームオーバーになります。

3．ゲームの大きな流れ



資金５０００万
３歳馬のプレゼント
２歳馬のセリ市での売買
調教
レース出走
レース賞金により資金回収
牧場資金４億円
資金４億円以上
牧場購入
牧場での仔馬の生産
目的達成
日本ダービー優勝
目的達成後もプレイ続行可能

●ゲームのルール

まずゲームをするに当たって必要なルール説明をします。

1．資金

本ゲームの資金の単位は万円です。馬券的中、レース賞金等の収入はすべて一万円以下は切捨てとなります。

また、毎月、馬の管理費として、１頭あたり、現役馬５０万、肌馬、仔馬は４０万が月末に資金から引かれます。また、牧場の運営費として毎月３００万が引かれます。

2．ターン

本ゲームは、１ターンが１週間で設定されています。ターンを進めるためには、画面上部の年月日にマウスカーソルを合わせ左クリックしてください。週をクリックすると１ターン進み、月をクリックすると翌月の第１週、年をクリックすると翌年の１月１週までターンが進みます。

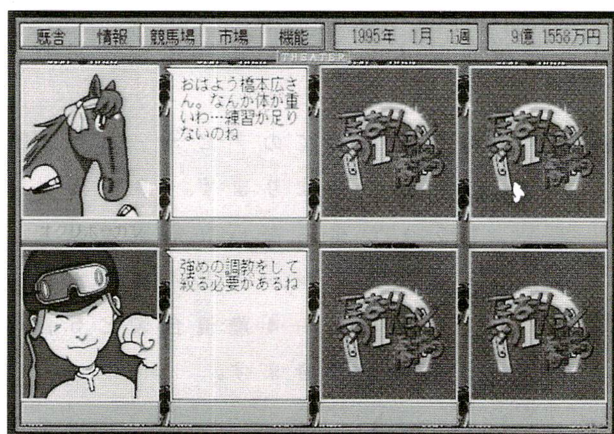
ターンの進んでいるのを止めたい場合は、マウスの右クリックで止めることができます。

また、競馬場に行くと自動的に１ターン進むことになります。

3. 会話

メイン画面でユーザー所有の馬の顔グラフテックスを左クリックすると、今日の体調や世間話など色々なことを話しますので、マメにチェックしてください。その馬の性格や特性、疲労度をつかむことができます。

また、ジョッキーのセリフもその馬の能力、疲労を考えて話しているので参考にしてください。



4. 競馬の開催

1ターンに東西の競馬場でそれぞれ6レースずつ、合計12レースが用意されています。競馬場に行くためには、後述の競馬場コマンドを選択してください。また、自分の馬が出走していなくてもレースの観戦、馬券の購入をすることができますので、うまく馬券を的中させると資金を増やすことができます。

5．レース体系

出走

所有馬をレースに出走させるためには、出走登録を行わなければなりません。出走登録を行うには厩舎コマンドの「出走登録」を選んでください。

出走可能レース

以下の項目により出走できるレースが制限されています。

年齢　競走馬としてのデビューとなる新馬戦は3歳の7月から始まります。3歳馬は必ず同じ年齢の馬としか走らない3歳限定戦で、4歳になると、4歳限定のレースと4歳以上のレース、5歳以上になると、4歳混合戦と5歳以上限定戦という条件がつきます。

性別　牡の馬の出走できない牝馬限定戦と、どちらも出走できる牡牝混合戦の2種類があります。特に条件が設定されていないレースは牡牝のどちらも出走可能です。

本賞金　馬の1着になったときの賞金と重賞レースで2着になった時の賞金の合計です。計算方法には細かい規定があります。

６．馬のクラス

馬の持っている能力は、それぞれ差があります。強すぎる馬と弱い馬を同じレースに出して走らせても、レースとしても面白くないし、馬券的にも興味が薄れてしまいます。

これを解決するために、同じくらいの能力の馬を集める、クラス分けが行われます。クラス分けの基準になるのは、年齢と本賞金です。以下がそのクラス分けの詳細です。

また、格上挑戦は１クラス上のレースまで可能です。

３歳

新馬	その月にデビューしてまだ１勝していない馬
未勝利馬	まだ１勝もしていない馬
オープン馬	すでに１勝している馬

４歳～５歳７月まで

未勝利馬	まだ１勝もしていない馬
５００万下	本賞金が５００以万円下の馬
９００万下	本賞金が９００万円以下の馬
１５００万下	本賞金が１８００万円以下の馬
オープン馬	本賞金が１８０１万円以上の馬

５歳７月以降

５００万下	本賞金が１０００以万円下の馬
９００万下	本賞金が１８００万円以下の馬
１５００万下	本賞金が３０００万円以下の馬
オープン馬	本賞金が３００１万円以上の馬

7．レース賞金

レース賞金は１着～５着の馬に支払われます。賞金額は１着の賞金額を１００として基準にすると、２着が５０％、３着が２５％、４着が１５％、５着が１０％が入ります。また、６～８着の馬にも出走奨励金として、８％、７％、６％が入ります。

8．条件戦、特別戦、重賞

新馬、未勝利、５００万、９００万、１５００万円以下の馬が出走するレースで固有の名前が付けられていないレースを条件戦と呼びます。逆に固有の名前をもつレースを特別戦と呼び、その特別戦の中でも、格式の高いレースを重賞、もしくはグレードレースと呼び、賞金の高い方からＧⅠ、ＧⅡ、ＧⅢの３種類に分けています。

9．芝・ダート

レースに使用される馬場には、芝コースと、ダート（砂）コースがあります。芝コースでは、馬の持つスピード、ダートコースではパワーが勝敗のポイントを分けます。

10．天気・馬場

天候には、晴れ、曇り、雨の３種類があり、雨が降ると馬場の状態が悪化し、良→悄重→重→不良と４段階で悪くなります。

11. 斤量

斤量は、馬が背中に背負って走る重量のことで負担重量とも呼ばれます。斤量が軽いほど馬は走りやすく有利になり、一般的には「1Kgの違いで1馬身の差がつく」と言われています。

本ゲームの斤量設定は以下の分類により決定されます。

馬齢　　馬の年齢、性別で斤量が決定されます。

	3歳		4歳	5歳以降	
	10月まで	11月以降		1～5月	6月以降
牡馬	53Kg	54Kg	55Kg	56Kg	57Kg
牝馬	53Kg		54Kg	55Kg	

定量　　馬の実績に無関係に性別だけで斤量が決定されます。

別定　　年齢、本賞金、勝数などをもとに、レースごとに独自のルールで決定されます。

ハンデ　　出走する馬たちの能力に応じて斤量を決定し、全馬に均等に勝つチャンスを与えるます。強い馬ほど重い斤量となります。

●初期設定

初期設定では、音源の選択、拠点の選択、専属騎手の選択、3歳馬の選択を行います。

音源は、ゲームの音楽演奏を、FM、GS、LA、無しの4つから選択してください。

拠点は関東、関西どちらかかを選択してください。もし、拠点を関東を選択すると専属騎手は関東所属の人間から選ぶことになります。また、最初はスタージョッキーと呼ばれる騎手やベテラン騎手は、依頼を断わってくるでしょう。しかし、専属騎手の契約は毎年、変更が可能なので焦らず馬主としての経験を積めば、依頼を受けてくれるようになります。

3歳馬のプレゼントは、画面に8頭の名前が表示されるので血統と会話で馬の素質を見抜いて選択してください。



●馬データ

本ゲームに登場する全ての競走馬は、３歳の７月以降デビュー戦に出走し、６歳の年末で引退することになりますが、成績の良かった馬は種牡馬、肌馬として第２のスタートラインに立つことになります。現役馬のデータは以下の項目で構成されています。

名前	馬の名前です。付けられる名前は９文字以内です。
年齢	馬の年齢です。年齢は数え年で表されます。１歳の仔馬は当歳馬と呼ばれます。
性別	牡馬・牝馬以外に、去勢された牡馬である騸馬があります。騸馬にすると天皇賞とクラシックレースへの出走資格を失いますが、高い可能性で性格がおとなしく素直になります。
毛色	鹿毛、黒鹿毛、栗毛、芦毛等、計８種類です。
馬体重	馬の現在の馬体重を表します。
本賞金	その馬のクラスを決定する基準となる額です。
総賞金	その馬が今までに稼いだ賞金の合計です。
血統	その馬を中心とした３代血統です。
総合成績	現在までの成績を表します。左から順に１着、２着、３着、４着以下の回数を表します。
距離成績	距離別の成績を表します。短距離（1400m以下）、160m、1800m、2000m、長距離（2200m以上）の５種類を総合成績と同じ表記法で表します
持ちタイム	1200m、1600m、1800m、2000m、2400mの５つの距離のベストタイムが記録されます。
主な勝鞍	ＧⅠレースを勝つとここに記録が残ります。記録できる数は５レース分で、大きいレースが優先して残ります。

5走戦績　最近5レース分の記録です。

月、週	レースが行われた月と週を表します。
レース名	レースの名前を表します。条件戦の場合は、その条件名が入ります。
距離	レースの距離を表します。
頭数	レースに出走していた頭数を表します。
人気	レースでの馬の人気を表します。
騎手名	レースで騎乗した騎手の名前を表します
斤量	レースで馬が背負った重量を表します。
タイム	レースでの走破タイムを表します。
馬体重	レース当日の馬体重を表します。

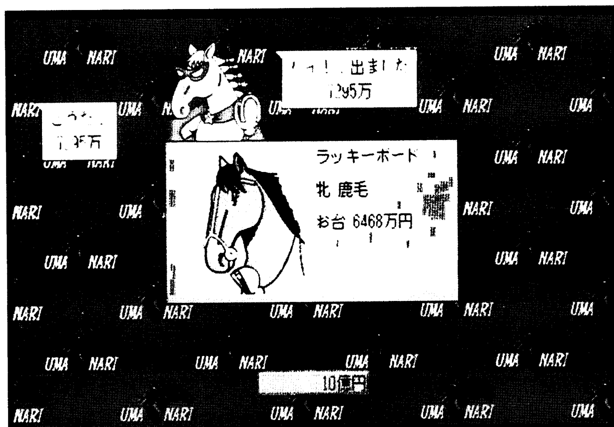
●イベント

1．定例のイベント

セリ市

毎年、７月１週に、２歳馬のセリ市が行われます。セリ市に出席し、馬を選択すると血統表と顔が表示されます。このとき、「会話」ボタンを左クリックすると、その馬の自己ＰＲのセリフが表示されます。実際にその馬のセリに加わりたいときには、会話の隣にあるＹボタンをクリックしてください。セリ画面に移ります。

セリ画面に入ると、進行人である誘導馬仮面が、お台を言うので、セリ落とす意志があるときには、画面中央下のユーザーの資金を左クリックしてください。お台、または、セリ上げられた金額にある程度上乗せします。誘導馬仮面が「ハイ、決まり！」と言うとセリ終了で、最後に金額をセリ上げた馬主がセリ落とすことになります。



契約更新　毎年、１２月４週に騎手との契約更新があります。同じ騎手との契約の延長は無条件で行うことができますが、違う騎手に依頼する場合には断わられる可能性もあります。

出産　毎年、４月１週に前年に種付された肌馬が仔馬を出産します。

種付け　毎年、５月１週には牧場と肌馬を持っている馬主は種付けができます。種付権をもっている場合は、その種牡馬が引退するまで無条件で１年に１頭、その種牡馬に種付けをさせることができます。また、種付権を持っていなくても、まだ種付予定に空きのある種牡馬がいれば、種付けをすることができます。

2. 不幸なイベント

馬の疲労度が溜り過ぎると怪我や病気の原因になります。これらの不幸は、ターフデビルという悪魔が運んできます。メイン画面にコウモリの様な生物が飛んできたら、ただ神に祈りましょう。

骨折　　馬が脚の骨を折る怪我です。骨折すると3～12カ月の間、完治するまで放牧に出されます。

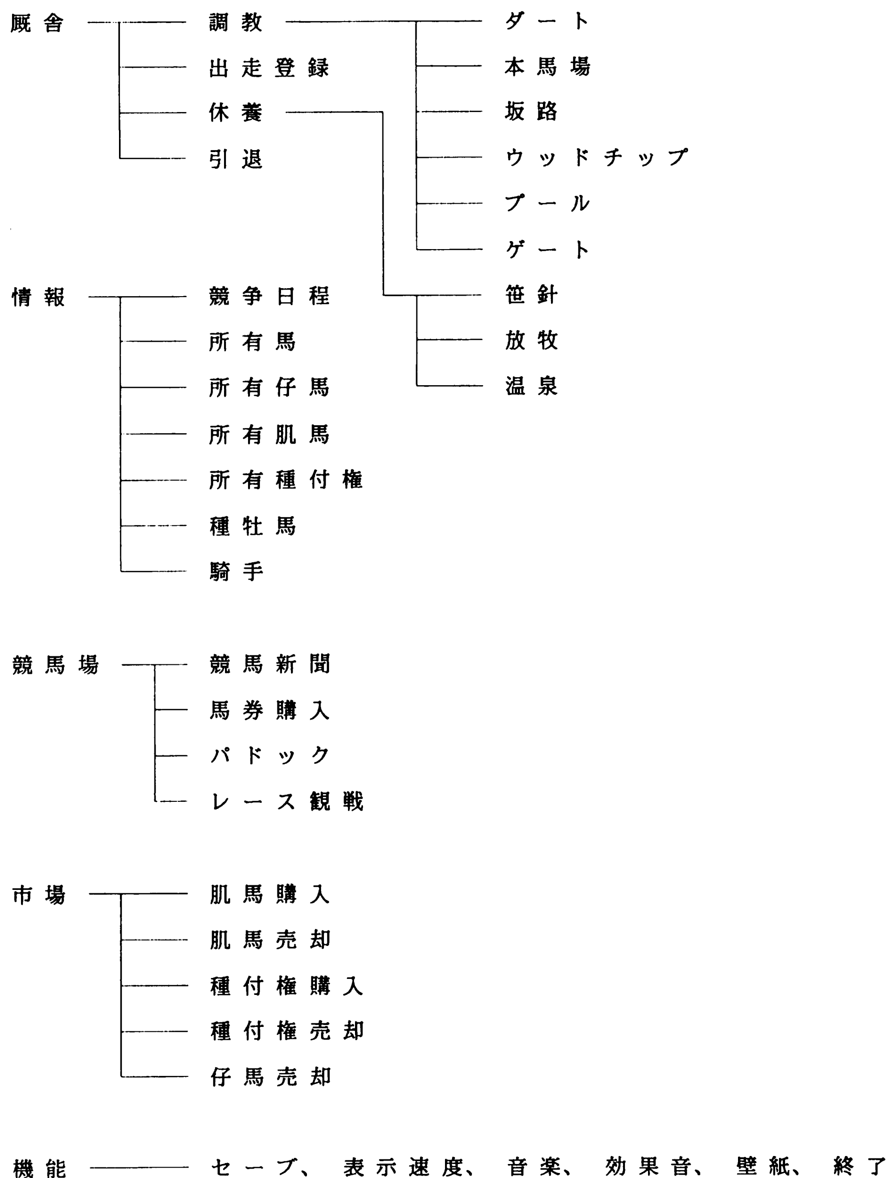
屈腱炎　　通称「エビ」と呼ばれ、脚の背部にある屈腱に生じる炎症です。競走馬にとって不治の病として恐れられ、炎症が治まってもまた、再発する可能性があります。復帰までは3～12カ月放牧に出されます。

3. その他のイベント

本ゲームには、色々な「隠しイベント」や「隠しコマンド」があります。また、海外のレースへの出走は、ある条件を満たすと可能となりますので、できるだけ強い馬を育てて挑戦してください。

●メインコマンド

メインコマンド一覧



メインコマンド詳細

1. 厩舎コマンド

調教

そのターンに行える馬の調教は、1頭の馬に2回まで可能です。調教方法は、以下の6つがあります。また、馬が調教を嫌がるとき、奥の手コマンドを使えます。

ダート	ダートコースでの調教です。総合的に鍛えます。
本馬場	芝コースでの調教です。スピードを中心に鍛えます。
ウッドチップ	ウッドチップコースでの調教です。脚元への負担が少く総合的に鍛えます。
坂路	坂路と呼ばれる坂道を駆け上がる調教です。瞬発力、パワーを中心に鍛えます。
プール	プールで泳がせる調教です。疲労度を最小限に体重の調整ができます
ゲート	ゲートからのスタートダッシュの調教です。スタートが早くなります。

奥の手

誉めまくり	誉めまくってその気にさせます。
泣き落とし	泣き落としで同情を引きます。
プレゼント	5万円分の人参をあげます。
鞭うちの刑	鞭でお尻を叩きます。
飯ぬきの刑	昼ご飯ぬきにします。
玉ぬきの刑	牡馬のみ。騸馬にします。

出馬登録　　　　　　　その週にあるレースに出走するため登録の登録を行います。1クラスの格上挑戦まで可能です。

休養

馬に疲れが溜ってきたら休養をさせてください。休養には以下の3種類があります。

笹針　　　　　　　疲れや筋肉のコリを取るために、体の中の汚れた血を抜く治療です。1～2カ月で復帰できます。

放牧　　　　　　　牧場に返して休養させます。何ヵ月、休ませるか1～12カ月の範囲で選択できます。

温泉　　　　　　　馬の温泉で休養させます。何ヵ月、休ませるか1～12カ月の範囲で選択できます。

引退　　　　　　　現役の競走馬を引退させます。引退した馬は乗馬となります。

2．情報コマンド

競走日程	今週以降のレースの日程を表示します。
所有馬	所有している競走馬の詳細を表示します。
所有仔馬	所有している仔馬の詳細を表示します。
所有肌馬	所有している肌馬の詳細を表示します。
所有種付権	所有している種付権の詳細を表示します。
種牡馬	種牡馬の詳細を表示します。
騎手	騎手の詳細を表示します。

3．市場コマンド

肌馬購入	肌馬を購入します。
肌馬売却	肌馬を売却します。
種付権購入	種付権を購入します。
種付権売却	種付権を売却します。
仔馬売却	仔馬を売却します。

4．競馬場コマンド

競馬新聞	選択したレースの競馬新聞を表示します。
馬券購入	選択したレースの馬券を購入します。購入できる金額の上限は３００万円です。
パドック	選択したレースの出走馬がレースに臨みコメントを出します。馬体重、人気も表示されます。
レース観戦	レースがスタートします。

5．機能コマンド

セーブ	ゲームデータを５カ所までセーブできます。
表示時間	メッセージの表示ウェイトを変えます。
音楽	音楽のｏｎ／ｏｆｆを選択します。
効果音	効果音のｏｎ／ｏｆｆを選択します。
壁紙	３種類の壁紙の中から選択します。
終了	ゲームを終了します。

●ゲームのヒント

1．血統

競馬は「ブラッドスポーツ」と呼ばれくらい血統が重要視される競技です。仔馬は父親と母親の特性を引き継いで生まれる確率が高く、血統の良い仔馬は高い値段で取引されます。

本ゲームにおいても、血統は重要な要素で、肌馬（母馬）、種牡馬（父馬）データを用意し、忠実にシミュレートしています。

さらに、血統に欠かせない要素として、インブリード、アウトブリードの要素がシミュレートされています。本ゲームにおけるインブリードとは、生まれる仔馬を中心とした、３代血統の中に、近親交配となる名前があればインブリードとなり、なければアウトブリードとなります。

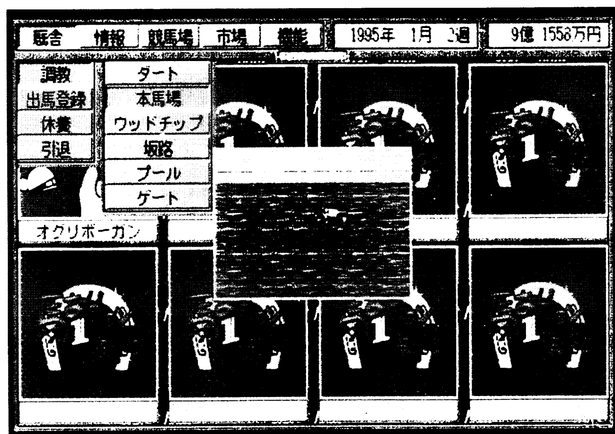
アウトブリードは健康な仔馬が生まれると言われていますが、インブリードは諸刃の剣のようなもので、強い仔馬になる場合とその逆の場合になる確率が高いことで知られています。とくに、血量18.75％という数字は、名馬の生まれる確率が高いということで「奇跡の血量」と呼ばれています。

2．調教

本ゲームの登場する馬は、性格、自分の考えを持っています。人間の都合のいいように、いつも動くとは限りません。

ゲームをやっているとき一番困るのは調教を拒否されたときでしょう。調教を拒否する馬にユーザーは「奥の手」コマンドを使うことができます。うまく「奥の手」を使うと、順調に、性格・体力とも成長していきますが、一歩使い方を誤ると、とんでもない性格の悪い馬に育つこともあるかも…

馬には母親の様な深い愛と、同時に、父親の厳しさをバランスよく与えましょう。偏った対応は、心にも体にも影響しかねません。



『馬なり１ハロン劇場』

ＣＲＥＤＩＴＳ

Presented by	Micro Vision
エグゼクティブプロデューサー	青沼　実
プロデュース＆ディレクション	林崎　正徳
シナリオデザイン	村上　純一
ゲーム・プログラミング	西畑　昌浩
サブ・プログラミング	福山　博志
	酒井　敏光
ゲームグラフィックス	中山　康司
	杉本　佳子
	深谷　由紀子
	山本　充香
ミュージック	池田　美雪
マニュアル	村上　純一
キャラクターデザイン＆ カバーイラスト	よしだ　みほ
Special Thanks	井崎　脩五郎
	石川　恵
	大橋　敦己

ご注意

1. ご使用の際はオペレーションマニュアルをよくお読みください。
2. このソフトウェアが正常に動作しない場合は、弊社宛にご連絡ください。
3. このソフトウェア及び取扱説明書（マニュアル）の一部、または全部を弊社に無断で複写複製したり、賃貸業もしくはそれに類似する行為に使用することは法律（著作権法）により禁止されております。
4. 誤動作によるソフトウェア破損の修理は、フロッピーディスク１枚１０００円（送料・税込み、郵便小為替・切手可）で交換いたします。郵便番号、住所、氏名、電話番号と使用機種名、症状および交換希望の旨を明記し、ディスクを同封のうえ、弊社宛までお送りください（パッケージを送る必要はありません）。
5. このソフトウェアの使用により生じたいかなるアクシデントにも弊社は一切の責任を負いかねますので、ご了承ください。
6. 弊社では電話によるゲームのヒントの問い合わせは一切応じておりません。万一わからない所がありましたら、封書に「馬なり質問係」と明記し、62円切手を同封のうえ、弊社までお送りください。その際、ご質問と使用機種名、住所、氏名、年齢、郵便番号なども忘れずお書きください。
7. この製品の仕様は、機能性能の改善のため、将来予告無しに変更することがあります。

メモ欄

馬の特性をメモしておくととても便利です。コピーして使ってください。

馬名	特性			
	得意距離	得意競馬場	優勝レース	備考

メモ欄

馬の特性をメモしておくととても便利です。コピーして使ってください。

馬名	特性			
	得意距離	得意競馬場	優勝レース	備考

Micro Vision